## ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Империя**: Ты — аристократ, избравший этот непростой путь. У тебя есть Набор Аристократа (5 использований): Потрать 1 использование и получи любой стандартный предмет из базового набора, от оружия до специального инструмента. Максимальная стоимость предмета не должна превышать 200 кредитов. Купить набор нельзя, но тебе может подарить его другой аристократ.
- ☐ **Федерация**: Ты умеешь играть по законам Корпораций. На официальных рынках любое базовое снаряжение стоит тебе на 20% меньше.
- ☐ **Клоака**: Обращение с оружием входило в твою школьную программу. В начале каждой сессии получаешь 1 Боеприпас.
- ☐ **Абсолют**: Ты как никто другой знаешь, что такое угроза человечеству. +1 к Репутации, если эта тема всплывает в разговоре.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь одноручное дистанционное оружие (любое со словом «пистолет» в названии, револьвер или карманный лазер), форменный чёрный плащ, проявляющуюся татуировку цензора на тыльной стороне ладони, коммуникатор и кредитный чип (50 кредитов на счету).

Выбери 2:

- ☐ Архив с художественной литературой и глушитель (*+бесшумное для любого оружия*);
- ☐ Модель звездолёта и детектор движения (*радиус 30 метров*);
- ☐ Мяч и снаряжение для какой-то игры, а так же стабилизатор (*+1 на атаку при первом выстреле*)
- ☐ Наушник-плеер и ночной прицел (*+точное на средней и длинной дистанции*);
- ☐ Фотография и письмо от близкого человека, а так же 3 ампулы регенератора (*потратив, очисти 1 ячейку урона себе или цели*)

# ЦЕНЗОР

К ним относятся по-разному: кто-то при их появлении накрывает стол, а кто-то запирает двери. Говорят, власть цензоров сравнима с могуществом президентов Корпораций. Они позволяют себе многое — и имеют на это право.

В День Агонии крейсеру «Эврика», благодаря уникальному гипердвигателю, удалось выбраться из самого сердца захваченных территорий. И вместо того, чтобы начать новую жизнь, корабль промчался по обитаемым мирам, ликвидируя то, что могло бы стать угрозой: попавшее не в те руки оружие, развитый Искусственный Интеллект или неконтролируемые лаборатории. Это помогло уменьшить хаос. Экипаж крейсера стали называть цензорами цивилизации, устраняющими или редактирующими неугодное человечеству. Стоит ли говорить, что их работа так и не закончилась.

Сегодня вокруг звезды Кавье вращается станция «Цензура» - ставший на прикол «Эврика», обросший пристройками. Она находится в свободном пространстве и не подчиняется никому, однако уважаема всеми: все государства вкладывают ресурсы в её существование, ведь она не раз им помогала и выступала посредником в конфликтах. Многие люди по всему Рукаву считают ремесло цензора престижной работой.

Ведь цензоры, обученные дипломатии, законам и сражениям, находятся в свободном плавании: они сами ищут угрозу и ликвидируют её, сами зарабатывают на жизнь. Они путешествуют по мирам и могут постучать в любую дверь — и жизнь хозяев этого дома изменится.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной: Фронтир**

**Автор**: Илья Сергеев

**Иллюстрация**: Maciej Zagorski

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него.
- **Выбери** внешний вид. Выбери по одному пункту из каждой строчки или придумай сам.
- **Распредели** +2, +1, 0 и −1 по характеристикам.
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет.
- **Впиши** имена соратников в свои связи.
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и **выполни** все дополнительные шаги, которые там указаны.
- **Прочитай** список снаряжения и **сделай** выбор, если требуется.



## СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

**Броня лишь мешает**: Цензоры полагаются на скорость реакции и ловкость, а не на броню. Твоя защита равна твоей Ярости, но не выше 3. Ты не можешь носить броню.

**Во имя человечества**: Когда легальная охрана не пропускает тебя, покажи татуировку на тыльной стороне ладони и скажи, что ты действуешь во имя человечества. Брось+Репутация. На 7—9 охрана пропускает тебя и старается не попадаться тебе на глаза. На 10+ то же самое, только охрана будет стараться всячески помочь тебе. У тебя должны быть веские основания для такого проникновения. Не во все помещения можно так проникнуть, поэтому Ведущий будет главным арбитром.

**Контратака**: Когда ты игнорируешь угрозу с помощью Ярости, на 10+ ты можешь так же нанести противнику свой урон. На 7—9 то же самое, но и он нанесет тебе свой урон.

**Школа стрелка**: Можешь использовать оружие для средней дистанции на ближней, а для дальней — на средней без штрафов.

## СВЯЗИ (ВПИШИ СОРАТНИКОВ)

- ________________: Сталкивался с угрозой человечеству.
- ________________: У меня есть подозрения на счет него.
- ________________: Обязательно будет мне полезен.
- ________________: Теперь не доверяет мне. Хотя раньше...

## ИМЯ

## ВНЕШНИЙ ВИД

Проницательный, холодный или интеллектуальный взгляд

Зализанные назад волосы, пробор или необычная стрижка

Хорошо сложенный, высокий или потрёпанный жизнью

Киберпротез, татуировка или шрам

**ЯРОСТЬ**

**КОНТРОЛЬ**

**НАВЫК**

**РЕПУТАЦИЯ**



2d



## СНАРЯЖЕНИЕ

**БОЕПРИПАСЫ**

**EXP:**

**УРОВЕНЬ:**

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Верный конь**: «Цензура» присылает тебе глайдер. Глайдер может подниматься до низкой орбиты и находиться в безвоздушном пространстве до 4 часов. Выбери 1: вооружённый, бронированный или скоростной.
- ☐ **Меткость**: Всё оружие в твоих руках становится *точным.*
- ☐ **Мобилизация**: Выбери невраждебного NPC и скажи ему о долге цензоров. Брось+Репутация. На 7—9 он выполнит один не угрожающий его жизни приказ, нравится ему это или нет. На 10+ — любой приказ, если ты объяснишь, почему это так важно.
- ☐ **Не ждали?** Раз в игровую сессию можешь использовать один специальный ход другого класса, если такое возможно. Если у хода есть длительный эффект, он сохраняется до конца сессии.
- ☐ **Непредвиденные расходы**: Раз в приключение, если тебе встретился терминал с доступом в инфосеть или к валютным операциям, брось+Навык. На 6— он зачисляет тебе 50 кредитов, на 7—9 — 100, на 10+ — 175. Личность пользователя скрыть невозможно.
- ☐ **Работает профессионал**: Нахмурься, грозно посмотри по сторонам и брось+Репутация. На 7—9 все, кому нет до тебя особых дел, поспешат отвести взгляд и не реагировать на тебя. На 10+ то же самое, но те, кому есть дело, будут искать любой предлог не вмешиваться.
- ☐ **Слуга справедливости**: Ты можешь исполнять обязанности судьи. На 7—9 ты успешно разрешил конфликт и подтвердил свой статус (возможно, тебе окажут услугу), однако это может кому-то не понравиться. На 10+ тот, в чью пользу был разрешен спор, чувствует себя обязанным тебе. На 6- твоему решению не верят и стараются не допустить твоего дальнейшего участия в споре.
- ☐ **Геометрия атаки**: Требует «Меткость». Во время перестрелки прими специальную стойку и игнорируй угрозу с помощью Ярости. На 7—9 ты можешь перебросить 1 кубик урона в каждой своей атаке, пока не двигаешься с места. На 10+ то же самое, но ты также можешь перебросить 1 кубик в атаках противников.
- ☐ **Стрелок**: Требует «Тренировку». Используя оружие в каждой руке, можешь атаковать сразу 2 цели одновременно.
- ☐ **Тренировка.**: Утром посвяти час на тренировку и возьми 3. Потрать 1 и выбери 1:
  - Когда игнорировал угрозу по Ярости, твой противник наносит урон другому противнику по твоему выбору;
  - Атаковав противника, нанеси ему дополнительное ранение;.
  - В начале боя сделай 1 неожиданную атаку.